

LENGUAJE AUDIOVISUAL

TEMA 1

1- El concepto de imagen audiovisual
2- Una realidad material con valor figurativo
3- Una realidad estética con valor afectivo
4- Una realidad intelectual con valor significante 5- La actitud estética

1.1- EL CONCEPTO DE IMAGEN AUDIOVISUAL.

Según la RAE Imagen audiovisual: figura, representación visual en dos dimensiones de una realidad por cualquier procedimiento como el dibujo, la pintura, fotografía, holografía, infografía, cine o TV.

En la materia prima fílmica: la representación visual de la realidad

Se caracteriza por una profunda ambivalencia:
- Producto de la actividad automática de un aparato técnico que registra la realidad
- Esta actividad está dirigida es el sentido preciso escogido por el realizador: intencionalidad.

El hechizo de la imagen.
La imagen audiovisual: realidad material con valor figurativo
Permite la percepción objetiva de la realidad dotada de todas las aprecias (o casi todas) de la realidad

Movimiento - Color - Olor Sonido - Relieve - Gusto

(Color y gusto no lo recrea el cine, aunque lo recrea de otra manera)

1.2 - UNA REALIDAD MATERIAL CON VALOR FIGURATIVO

-De esta capacidad de la imagen de transmitir la realidad, se derivan dos características fundamentales - la representación univoca (tal y como son)
- está siempre presente

La imagen visual es...

1.3 - UNA REALIDAD ESTÉTICA CON VALOR AFECTIVO

“La imagen es el resultado de una percepción subjetivo del mundo, la del realizador”.
“El cine nos da la realidad una imagen artística, por tanto, si lo pensamos, es totalmente no realista y reconstruido con arreglo a lo que el realizador pretende hacerle expresar sensorial o intelectualmente”. Carácter afectivo de la imagen

- intensidad

- intimidad
- ubicuidad



LA IMAGEN AUDIOVISUAL ES...

1.4 - UNA IMAGEN INTELECTUAL CON VALOR AFECTIVO

La imagen por sí misma muestra, pero no demuestra amiba edad ni polivalencia significante. Su significado depende del:
-Contexto fílmico
1- Dialéctica interna

2- Dialéctica externa de a imagen (montaje): Es el razonamiento que se funda en las reacciones entre las imágenes consecutivas entre sí.
-Contexto mental del espectador (según tus aficiones, cultura... das un significado u otro).

1.5 - LA ACTITUD ESTÉTICA

Primero la imagen reproduce lo real
Segundo afecta a nuestros sentimientos Tercero toma un significado ideológico o moral.

TEMA 2 - EL GUIÓN AUDIOVISUAL

Texto en el que se expone con los detalles necesarios para su realización el contenido de un filme, programa de radio y TV.
El guionista

- Atento observador de la vida ordinaria
- Extrae el hecho significativo de las vulgaridades cotidianas. Hay que hacerse las siguientes preguntas

Qué se contará

- Tema

Quienes serán los personajes Como se tratará el filme

- Género

Cuando se desarrollará la historia

Tipos de guiones

Guiones literarios

Guiones técnicos

2.1 - GUIÓN LITERARIO

Narración ordenada de la historia que se desarrollará en la película Incluye la acción y los diálogos, pero sin ninguna indicación técnica

Se plantea en forma escrita y contiene las imágenes en potencia, la expresaron de la totalidad de la idea, las situaciones por memorizadas, los personajes y los detalles ambientales.

El lenguaje que se ha de emplear ha de ser visual y cinematográfico no literario.

Lo que hacemos es expresar de forma definitiva todas las situaciones, acciones y diálogos y con el el guionista concluye su trabajo que será continuado por el director o realizador contando con frecuencia con sus ayuda y colaboración.

Jean-Claude Carrière

Encontrar el interés Situación dramática Lenguaje del cine.

Resumen final:

- Sencillo
- Presente
- Localización y tiempo (día/noche)
- Acciones
- Personajes
- Diálogos

2.2 - GUIÓN TÉCNICO

- El guion literario se adapta al guion técnico
- Lo realiza el director
- Recoge las indicaciones técnicas necesarias para la realización efectiva de la producción
- Anotaciones de iluminación, attrezzo, decorados, maquillaje, vestuario, etc...
- Condiciones de rodaje: interior y exterior / día y noche
- Detalles del encuadre y tipo de plano
- Descripción sintética de la acción que tendrá lugar en el plano
- Banda sonora

Estructura del relato:

Planteamiento
Nudo
Desenlace

(No tiene por qué ser lineal).

Planteamiento:
Presentar a los personajes en situaciones concretas Detonante para poner en marcha el relato
Misión que cumplir, deseo o necesidad que le obliga a actuar

Nudo:
Suceso que sirve de punto de inflexión, nos introduce en el segundo acto:

El personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios
Se ve envuelto en un conflicto: algo que se interpone en su camino (obstáculos)

Desenlace:
El clímax o momentos de máxima tensión que se ha de llevar a una resolución e la historia para que concluya esta.

Estructura del relato: 3 actos - 1ero (1-30) 2do (30-90) 3ero (90-120).

Suelen existir puntos de giro que hacen que avance la historia. MapPoint, obstáculos, contratiempos, etc...

2.3 - TRAMA Y SUBTRAMA

Trama: forma narrativa principal, se ajusta a la estructura antes denominada Subtrama: vinculada al tema cumpliendo la función de hacer avanzar al tema principal.

Un guion es, por tanto: Personaje + objetivo + obstáculo y conflicto + emoción

Un guion es acción:

Iinterna: pensamientos y sentimientos

Externa: gestos y movimientos

Lateral: lo que sucede en el entorno

Latente: lo que sucede en off.

2.4 - DIÁLOGO EN GUIÓN

Directo
Imprescindible solo
Caracteriza a un personaje
- nivel cultural
- Subcultura
- Estado de ánimo y características psicológicas

2.5 - CONFLICTO E INTRIGA BÁSICA

- Es una lucha de interés entre contrarios
- Siempre ha de haber un conflicto
- Todo conflicto debe tener una intriga básica
- Intriga: encadenamiento de sucesos que forman el nudo de la acción en un drama
- Son de las situaciones, acciones y reacciones de unos personajes envueltos en un conflicto para conseguir una meta.

2.6 - ELEMENTOS AUDIOVISUALES NO ESPECIFÍCOS

- Son elementos que permiten crear un ambiente que sirve para dar credibilidad a la narración audiovisual
- Escenografía: arte de idear y diseñar los decorados y objetos que aparecen en una obra audiovisual.
- Se convierte en un escenario en el que suceden acciones que requieren crear un espacio escénico y un ambiente que reproduzca el lugar imaginario en el que se desarrolla la acción.
- Pretende que el espectador se sumerja en la historia -Proporciona credibilidad a una película o serie. Tipología de escenografía:

1-Decorados: Espacios físicos que recrean la realidad. Tipología de decorados:

- Localizaciones exteriores o interiores ya existentes
- Decorados constituidos que representen un lugar determinado y que de este modo den mayor libertad de movimiento al equipo de realización.
- Pinturas o recreaciones por efectos digitales que cumplen con la función de decorados que simulan la apariencia de un decorado real (forma y proporción).

2- Attrezzo: objeto del decorado que opera de una forma activa dentro de la acción
Con la combinación de decorado y el atrevo va construyendo poco a poco la ambientación.

TEMA 3 - LOS FENÓMENOS SONOROS

3.1 - CARACTERÍSTICAS DE SONIDO:

1- Complementa, integra y potencia las posibilidades de la imagen
2- Contribuye al realismo
3- En la dimensión narrativa, contribuye al ahorro de planos y rodeos visuales 4- “La función del sonido”. Tercera dimensión

3.2 - APORTACIONES DEL SONIDO

1- Realismo: el sonido aumenta la autenticidad de la imagen y su credibilidad (material/estética).
2- Continuidad sonora: factor de continuidad sonora tanto material como dramática
3- Empleo normal de la palabra: eliminación de los intertítulos. Libera a la imagen de su función explicativa. Voz en off: ideas más intimas.
4- Silencio: puede marcar con fuerza la tensión dramática de un momento
5- Elipsis: permite suprimir visualmente un hecho y comprenderlo gracias al sonido o viceversa tal que se complementan.
6- Yuxtaposición de imagen y sonido: como contrapunto como contraste. Permite generar metáforas y símbolo
7- Música: constituye un material expresivo especialmente rico.



En conclusión, el sonido aporta significado (la imagen no alcanza a expresar el sonido).

3.3 - TIPOLOGÍA DEL SONIDO

- Sonido diegético
- Sonido no diegético

Sonido diegético: la fuente del sonido es un personaje o un objeto perteneciente al espacio de la historia de la película. Voces de los protagonistas, sonidos que crean los objetos del vídeo o la música que interpretan los sonidos de la película. Puede estar en pantalla o en off.

Sonido no diegético: procede de una fuente externa al espacio de la historia. Música que añadimos. Narrador omnisciente.

3.4 - ¿QUÉ ES LA BANDA SONORA?

Cuando la música toma la palabra

1- La palabra

- Recurso sonoro por excelencia
- Gran poder significativo
- Voz en off. Narrador omnisciente

Dialogo: componente principal

- Comentario: expresión verbal que explica lo que la imagen no puede aclarar por sí misma al espectador (voz en off).
- No debe desarrollar la historia al 100%
- Fuerza dramática
- Puede provenir de un narrador impersonal (documentales) o más literario
- Fuerza dramática
- Proporciona datos o informaciones que ayuden a comprender mejor el desarrollo de la peli.
- Doblaje:
- adaptar una película a un idioma local
- problemas con el registro de sonido dado que el sonido en directo conlleva dificultades. Para eliminar ruidos y regular volúmenes
- producciones internaciones: para unificar el idioma - circunstancias especiales: censura

3.5 - LA MÚSICA CARACTERISTÍCAS

1- Ayuda a la identificación de la trama
2- Crea los climas convenientes para la película
3- Explica situaciones sin explicación verbal
4- Introduce o concluye una exposición y marca una acción o una transacción. 5- Gran carga expresiva
6- Es la parte más arbitraria de la banda sonora (diegética y no diegética)

Tiene funciones de refuerzo (asociando la imagen a una melodía). Y de enlace (une diferentes planos. Aportando tensión emocional).

3.6 - LOS EFECTOS SONOROS Y AMBIENTALES

- Pequeños sonidos de la vida cotidiana
- Sensación de realismo
- Engañan tanto como la imagen “el exorcista”
- Muchas veces son recreados, no directamente registrados de la fuente productora - Sugieren atmosferas y determinan géneros cinematográficos.

3.7 - EL SILENCIO

- Pausa obligada que se establece entre diálogos -Recurso expresivo propio
- Recurso sonoro mal empleado generalmente
- Añade dramatismo, expectativa, interés a la imagen.
- Polución sonora
- En muchas ocasiones, el silencio es más expresivo que la palabra y de una eficacia mayor que la propia música

TEMA 4 - ELEMENTOS AUDIOVISUALES NO ESPECIFICOS.

4.1 - ILUMINACIÓN

Funciones

-Función denotativa: hace posible al espectador la correcta visión de la acción propuesta, la actuación de los actores, los movimientos.

-Función connotativa: facilita la evocación de contenido Tipología

-Luz natural: proviene del sol (directa o filtrada [o dispersa] por las nubes). Impredecible.
-Luz artificial: se crea artificialmente a través de focos, bombillas y otras fuentes lumínicas. Permite un mayor control. Dificultad para iluminar espacios. Preferida.

Características

-Informativa: mejor visión de la acción
-Unitaria: debe lograr uniformidad en el reparto de la luz
-Rol compositivo: Facilita la correcta composición de la imagen
-Correctiva: elimina fallos como sombras, reflejos, brillos, etc.…
-Expresiva: influye en la construcción de ambientes, tonos y estados de ánimo.

Tipología según su intensidad

-Luz dura: proviene de fuentes potentes. Provoca sombras y contrastes entre las zonas más o menos iluminadas. Resalta en exceso las texturas.

-Luz suave: iluminación sin sombras. Atenuadora de sombras provocas por luz dura. Escaso realce de texturas.
Dibujo explicativo 1:



4.2 - EL COLOR

Marca el tono y expresividad de la obra audiovisual

Blanco y negro: Representa una realidad histórica / referirnos al pasado. Para proporcionar un determinado talante en relación con el tema. Remitir a una determinada filmografía

El color resulta más evidente en: musical, infantil, comedia, animación, aventura, fantástico.
menos evidente en: drama, obras donde el decorado está subordinado a otros elementos.

En un plano los objetos con luz y color más brillantes atraen primero la mirada del espectador.

En el lenguaje audiovisual se busca trasladar sensaciones vinculadas a los colores. -Rojos: excitación o nerviosismo
-Verdes ocres o marrones: tranquilidad
Azules: frialdad

TEMA 5 - FUNCIÓN CREADORA DE LA CÁMARA

Decidir como encuadrar la realidad (campo + composición).

Seleccionar el tipo de plano y su angulación

Escoger los movimientos de cámara para trasladar esa realidad.

5.1 - ENCUADRE

“Resultado de la acción de color la cámara en la posición precisa, según una perspectiva y una composición concreta, para seleccionar de todo el escenario la parte que va a aparecer en la pantalla”.

-La realidad no tiene fronteras, pero para representarla necesitamos introducir limites -El encuadre es la porción de espacio imaginario contenido

en el interior del plano -El encuadre selecciona y organiza un fragmento de la realidad
-Cada encuadre es una selección limitada por las dimensiones de la pantalla.

El encuadre determina que vamos a ver y qué no. Como van a estar organizados los elementos, es decir, bajo que posición.

El encuadre es determinado por elementos prefílmicos : -El escenario
-La posición de los actores y objetos
-El movimiento de estos

El encuadre es determinado por elementos fílmicos - la posición de la cámara
- El Angulo
- El tipo de objetivo

- El tamaño del plano
- El movimiento de la cámara.

El encuadre nos va a permitir
-Dejar elementos de la acción fuera del cuadro
- Mostrar solo un detalle significativo o simbólico
- Componer el contenido del cuadre para generar significados simbólicos - Jugar con la profundidad de campo para lograr efectos espectaculares. Ej. Reservoir dogs (fuera de plano)
Oldboy (escena de acción en pocos planos)

5.2 -TOMA

- También llamada plano de registro
- Se aplica para designar la captación de imágenes un medio técnico.
- La toma es todo lo captado desde que se pone en función de registro de imagen hasta que deja de hacerlo
- El tipo de toma depende del encuadre inicial, de los movimientos de cámara, de los personajes y del encuadre
- La toma registrada luego puede ser compaginada con otras mediante la edición.
- A la parte de toma que se utiliza en montaje se le llama plano de edición

5.3 - UNIDADES BÁSICAS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Una de las decisiones mas importantes va a ser la fragüentacion en planos de la película Las fragmentaciones la base del lenguaje cinematográfico Toda película se organiza en planos

5.3.1 - PLANO

- Unidad mínima de montaje a partir de la cual se estudia el discurso fílmico o televisivo

- Los planos tienen diversas posibilidades de relación entre sí, según las distintas combinaciones,

obtenemos la sintaxis audiovisual.

El sentido del plano depende de su sentido propio que le otorga (el encuadre , la cantidad del espacio acortado y su duración en pantalla) y su relación con el resto de planos.

Hay planos que son de transición: apenas tienen sentido
Planos que son unidades plenas de sentido: colocación y duración

5.3.2 - TIPOLOGÍA DE PLANOS

-Se basa en el tamaño del encuadre, según las proporciones de la figura humana
-Cada plano posee distintas características según su valor expresivo, tiempo de lectura y combinación con -otros planos.
-Debe haber una adecuación entre l tamaño del plano y su contenido material
-Debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido dramático
-El tamaño del plano también determina su longitud

Tipos de planos:

- Gran plano general - Plano general
- Plano americano
- Plano medio

- Plano medio largo
- Plano medio corto
- Primer plano
- Gran primer plano
- Primerísimo primer plano - Plano detalle

GRAN PLANO GENERAL

-Amplio paisaje protagonista por encima de la figura humana. Vista de pájaro. -Notable valor épico
-Necesita un tiempo de lectura amplio

PLANO GENERAL

-Recoge a la persona humana completa o a un conjunto de personas
-Las personas comienzan a cobrar más protagonismo. Permite distinguirlas con claridad y colorarlas en el contexto.
-Valor expresivo cuando traslada un significado psicológico preciso

PLANO AMERICANO

-Plano tres cuartos: corta al sujeto por la rodilla o debajo de ella
-El sujeto predomina frente al entorno
-Podemos distinguir sus rasgos
-Este plano delimita la frontera entre los planos descriptivos y los planos expresivos.

PLANO MEDIO

- Corta al sujeto por la cintura
- Expresión de la persona, pero a cierta distancia
- Plano de relación cuando la figura entera en contacto con otras
- Dos tipos de planos medios:
- Plano medio largo: más cercano a las rodillas. Cintura
- Plano medio corto: corta la figura por los hombros

PRIMER PLANO

- Recoge el rostro
- Permite acceder al estado emotivo del personaje-
- Muy expresivo
- Su duración puede variar
- Constituye uno de los aportes más prestigiosos del cine -“La magia del rostro”

GRAN PRIMER PLANO

- Encuadra un plano que recoge la expresión de ojos y boca

PRIMERISIMO PRIMER PLANO

- Una parte del rostro. El énfasis suele hacerse en la mirada, un gesto, los labios
- Debe ser fugaz porque puede provocar agobio

PLANO DETALLE

- Recoge una pequeña parte de la figura humana o de un objeto: una mano, un cubierto...
- Aporta algún detalle a la acción y completa su desarrollo

5.3.3 - ESCENA

- Conjunto de planos con unidad de espacio y tiempo fílmico que posee sentido narrativo pleno

- Cuando se rompe ese espacio o. Ese tiempo, se suele producir un cambio de escena

- Por tanto, se deduce que se desarrollan en el mismo escenario

- La escena se articula mediante la combinación de planos

- Es interesante ver la evolución de los personajes a lo largo de las escenas

- Planificación inteligente, guion bien escrito

5.3.4 - SECUENCIA

- Es una división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática
- Su estructura no tiene por qué ser explícita, pero debe existir de forma implíticita para el espectador - Puede desarrollarse de forma interrumpida o fragmentarse

- Es una combinación de escenas a la que se le otorgaría unidad gracias al montaje

5.3.5 - PLANO SECUENCIA

- Una misma escena o conjunto de escenas (secuencia) rodadas en una sola toma - Mantiene la unidad temporal y narrativa
- Se pueden producir cambios espaciales
- Requiere un gran dominio del tiempo narrativo

5.3.6 - ÁNGULOS DE TOMA

El encuadre también se ve modificado por el ángulo de visión que depende de donde colocamos la cámara para filmar el plano

Cada ángulo de visión viene determinado por la posición de la cámara en la puesta en escena Va permitir adquirir un significado psicológico peculiar

Se puede decir que el número de ángulos posibles es prácticamente infinito, aunque se diferencian tres categorías medio picado y contrapicado.

Vertical:

Medio: sitúa la cámara a la altura de los ojos

Picado: Punto de vista desde arriba. El personaje parece abocado al destino, indefenso.

Cenital: la cámara se sitúa arriba del todo en modo perpendicular

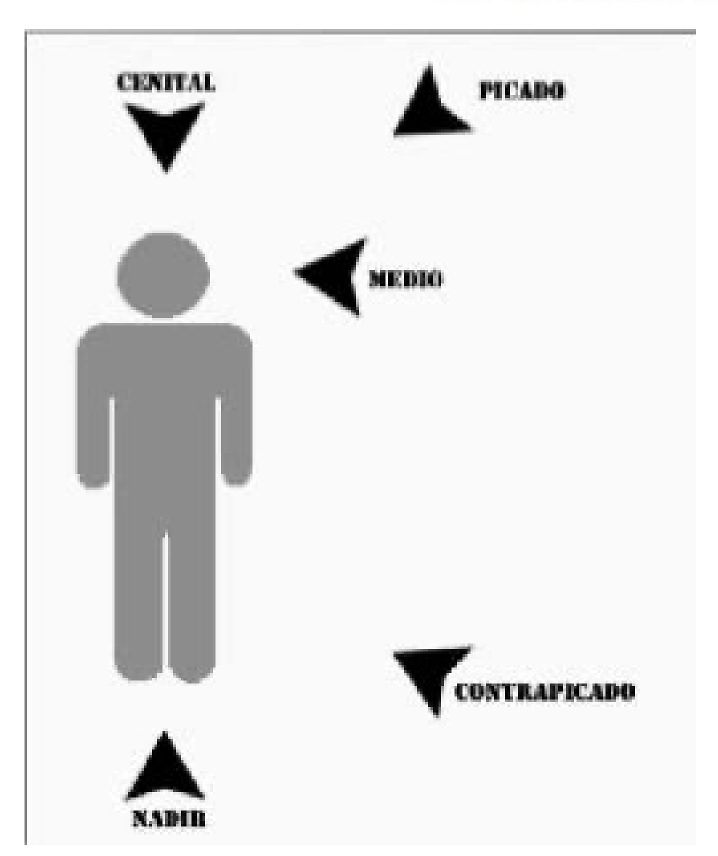
Contrapicado: punto de vista desde abajo, realiza el sentido subjetivo y superioridad del personaje, sensación de grandeza y de dominio frente a otros personajes

Plano nadir: justo por debajo del personaje Horizontal:

Recto: posición habitual, las figuras ocupan una posición vertical en el encuadre y confronta un ángulo recto respecto a la parte superior e inferior

Inclinado: imágenes torcidas, ladeadas hacia la derechas o izquierda. Intensifica la angustia, desconcierto Desordenado: el aparato se mueve en todas las direcciones





5.3.7 PUNTO DE VISTA

Subjetivo: personaje de la achican Objetivo: espectador

5.3.8 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Las posibilidades creativas del encuadre se enriquecen con el movimiento El encuadre fijo predomino hasta los años 20.
Los cineastas restringían el movimiento a los sujetos en el plano y apenas movían la cámara No deben ser arbitrarios
Los planos con movimiento son más lentos porque consumen más tiempo en pantalla Cualquier movimiento requiere de mayores esfuerzos técnicos presupuestarios y logísticos.

Funciones:

-Función descriptiva: acompañamiento de un personaje en movimiento, creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático. Descripción de un espacio o una acción
- Función dramática: definición de relaciones ceciales entre dos elementos de la acción, la expresión

subjetiva del punto de vista de un personaje, la ten Sion mental de un personaje.
- Función rítmica: cada plano con su duración y repetición crea el ritmo narrativo y dramático.

Tipología de movimiento:

- Panorámica: movimiento horizontal o vertical de la cámara sobre su propio eje sin moverse de su emplazamiento.

- Panorámica hacia arriba, hacia abajo, a la derecha a la izquierda

- Barrido panorámico a gran velocidad. Empieza y termina con nitidez, pero el movimiento es muy rapado. La imagen resulta borrosa.
- Travelling: movimiento de cámara que consiste en un desplazamiento horizontal t vertical de la misma respecto al eje del trípode que lo soporta.

- La cámara situada sobre un soporte móvil, se desplaza para seguir una acción o descubrir al espectador un espacio nuevo. 5.3.9 TIPO DE TRAVELLING

- Seguimiento: acompaña al individuo

- Travelling aéreo: filmado desde arriba, con un helicóptero

- De acercamiento: aproximación al sujeto

- De retroceso

- Travelling circular

Depende de diferentes dispositivos técnicos para proporcionar la sensación de movimiento y de libertad de la cámara
Principales dispositivos: “travelling o raíles”, grúa, troli, steadycam
Estos dispositivos favorecen la continuidad de la acción

5.3.10 DISPOSITIVOS DE TRAVELLING

1- Sobre raíles: desplazamientos rectilíneos o circulares sobre raíles
2- Grúa: se instala en el extremo de un brazo mecánico articulado, sostenido por una plataforma, para realizar movimientos fluidos verticales de avance o retroceso.
3- Dolly: vehículo articulado sobre ruedas
4- Steadycam: variante de travelling extendida a partir de los anos 80, la cámara se acopla al cuerpo del operador mediante un armazón
5- Cualquier otro medio

5.3.11 ZOOM

- Movimiento óptico
- No es propiamente un movimiento de cámara
- Juego de las lentes de la cámara para generar un acercamiento o lejanía
- En vez de mover la cámara o variar el plano, reduce el campo visual
- Debe ser a velocidad constante
- Fotografía -> rechaza el zoom porque lo ven artificial y prefieren el travelling.

5.3.12 COMPOSICIÓN

Organizar y ordenar los elementos en el encuadre para que el espectador distinga con claridad lo que es importante s efectos comunicativos

Estructurar jerárquicamente los puntos de interés de la imagen Seleccionar, destacar los elementos cruciales

Podemos hablar de términos de:
-diversidad: colores, formas, texturas, posiciones
-unidad: orden en el que dichos elementos aparecen en el encuadre

Si la composición falla, el ojo del espectador vaga por la escena sin concentrar su interés en nada concreto, perdiendo la oportunidad de comunicar al especifico

La composición ayuda a controlar la continuidad de la narración

Punto de interés: zona de la imagen que contiene en esencia su principal significado y la composición hace ponerse a su servicio

La composición debe llevar al espectador a encuadrar el centro de interés y a establecer líneas o recorridos visuales, con los ojos debe seguir para leer dicha imagen.

5.3.13 LA REGLA DE LOS TRES TERCIOS

Se deriva de la proporción áurea

Se divide la pantalla en tres puntos iguales en el sentido horizontal y en el vertical. Las líneas divisorias se cruzan en cuatro puntos

Estos puntos fuertes son los puntos que mejor resaltan los puntos de interés.



5.3.14 LA LEY DEL HORIZONTE

Nos situamos en el horizonte de la zona control del encuadre

Si queremos resaltar la tierra situamos la línea del horizonte en el tercio superior. Si queremos resaltar el cielo en el inferior.

5.3.15 LA COMPOSICIÓN

Zona superior del encuadre, ideas de poder aspiración y autoridad: espiritualidad y grandeza Zona inferior del encuadre: debilidad
Márgenes: insignificantes



5.3.16 CAMPO, FUERA DE CAMPO Y PROFUNDIDAD DE CAMPO

La cámara limita el espacio con el encuadre
Esto supone dejar parte de la realidad fuera del encuadre

“Lo que se ve en el espacio encuadrado se dice que está en campo, porque guarda dentro del campo de visión de la cámara, mientras que a lo que queda fuera se la ha llamado genéricamente fuera de campo o espacio off”.

El fuera de campo es aquello que el espectador, cree que hay fuera del encuadre basándose en la información de lo que ve dentro del encuadre (imaginación).

La presencia del fuera de campo es detectada con frecuencia por el espectador mediante la recurrencia, por ejemplo, miradas de los personajes presente en el cuadro.



TEMA 6 - EL TIEMPO AUDIOVISUAL

El tiempo es un el evento esencial en la construcción del relato audiovisual en todas sus diferentes fases: guion, realizaciones y montaje.

El lenguaje audiovisual puede jugar con el tiempo a su antojo -Saltos en el tiempo
-Contar una vida en 90 min
-Simplificar una acción completa

-Manejar y distorsionar el tiempo real de la acción

6.1 ELIPSIS

La elipsis es un mecanismo narrativo que consiste en presentar únicamente los frágüenos significativos de un relato

Nos permite ahorrar “tiempos muertos” para que el relato no sea eterno
Ahorrar tiempo entre distancia escenas y secuencias

6.2 CÓMO EXPRESAMOS EL PASO DEL TIEMPO

- Recursos visuales (e incluso sonoros) para expresar el paso del tiempo - Enlaces o transiciones
- Guía para la narración audiovisual
- Guía para el espectador (le preparan psicológicamente).

6.2.1¿CUALES SON ESOS RECURSOS?

Transición por corte:

Ensamblar una imagen con otra por yuxtaposición simple
A una imagen nítida le sucede otra de las mismas características Es la mas sencilla, se busca la naturalidad
Utilizada para la asociación de dos situaciones

Encadenado:

Una imagen se desvanece mientras una segunda va apareciendo. Pasos de tiempo no muy largos Permite realizar elipsis sobre las acciones de un mismo personaje

Fundido:

Gradual desaparición de una imagen hasta dejar el cuadro en un color. Generalmente a negro La imagen siguiente aparece a partir del color que fundió la anterior
El fundido de salto temporal mas acusado que el encadenado

Desenfoque:

Desenfocar una imagen y pasar a otra de desenfoque a foto Indica pasos de tiempo cortos o cambios de un espacio a otro. Indica el desvanecimiento de una persona
Para iniciar flashback

Barrido:

Giro rapidísimo de Cámara. No da tiempo a ver el que se trata
Pasar de un sitio a otro de forma instantánea.
Podemos encontrarnos los mismos personajes en otro lugar y situación

Cortinillas formas geométricas para dar paso a nuevas imágenes:

En desuso

6.2.2 JUEGOS TEMPORALES CON LA NARRACIÓN

Flashbacks: salto atrás en el tiempo para aclarar el presente

Flashforward: salto hacia delante en el tiempo que adelante acciones que van a marcar el tiempo presente. Pueden ayudar a aclarar la trama o pueden configurarse como elemento esencial.

Si jugamos con el tiempo, ya se condensándolo, dilatando, parando o invirtiéndolo podremos obtener grandes recursos expresivos:

Ralentizado: dilata el tiempo de la realidad
Congelado: alarga el tiempo real. Centra la atención en el espectador
Acelerado: condensa el tiempo real. Proceso inverso a la ralentización.

Continuidad o racord: mantenimiento de las características visuales de lo que aparece en campo o su lógica transformación en campo posterior de acuerdo al lapso de tiempo representado y la continuidad de direcciones de actuación entre un campo y otro

Hay varios tipos de racord:
Luz, vestuario, posición, espacio/tiempo, miradas, dirección
Recoge aquellos aspectos formales que en proceso de dotar coherencia entre aun plano y los siguientes. Pero también contempla las cadenas de relaciones entre secuencia que permiten mantener la unidad de sentido a lo largo de todo el relato.

TEMA 7 - EL MONTAJE

7.1¿QUÉ ES EL MONTAJE AUDIOVISUAL?

Operación física de ensamblar recortes escogidos de películas cinematográficas y crear una una unidad visual.

¿Montaje?
Organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración

Desempeña un papel organizativo y estructural en cualquier producto audiovisual -Contribuye a la organización del filme
-Como el espectro interprete el objetivo

Una película largometraje tiene 800 - 1200 planos de medios

Las técnicas de montaje son la forma que tenemos de organizar la información, unidades y e lamentos para que cumpla sus objetivos.

7.2 ¿EL MONTAJE ES SOLAMENTE LA FASE FINAL DEL PROCESO?

El montaje es una operación intelectual de relación y combinación de imágenes y sonido
Suele planificarse previamente en la guía e las diferentes fases de realización del mensaje Audiovisual Las tomas tienen que realizarse para que puede ser editadas, al igual que el guion o el storyboard.

7.3 FUNCIONES CREADORES DEL MENSAJE

- Creación del movimiento: se basa en la creación de ciertos efectos hechos que no se podrían realizar de otra manera

Espacio y tiempo

- Dos planos separados crea la ilusión de un movimiento continuo. Ej.: heridas subidas y violentas, se realizan por montaje. La herida se coloca durante la detención de la cámara.

- Creación del ritmo: sucesión demos planos según sus relaciones de extensión, de tamaño, contenido y movimiento.
Un filme donde predominan tomas o primeros planos tendrá un ritmo muy peculiar.

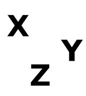
- Creación de la idea: la función más importante es la capacidad organizativa y expresiva, muchas veces es capaz de unificar los significados. Unir varios elementos de la realidad.

7.4 DIMENSIÓN NARRATIVA DEL MONTAJE

Dimensión narrativa: aspecto más sencillo e inmediato del montaje, reúne planos según sea una secuencia lógica o cronológica para contar una historia. Cada uno hace que la acción avance desde el punto de vista dramático y psicológico.

Tipos de montajes:

Lineal: sucesión lógica de acontecimientos
Alternado: varias líneas de acción y se producen simultáneamente, pero en algún momento confluyen.



Paralelo: Varias líneas de acción que no llega a confluir

A B

Invertido: Alternan el orden cronológico a favor de una temporalidad muy subjetivo. Salta del presente al pasado para volver al presente.

7.5 DIMENSION EXPRESIVA

Se basa en la yuxtaposición de imágenes que quieren producir un efecto directo preciso a graves del encuentro de dos imagines: expresar un sentimiento o idea

Deja de lado lo narrativo y lógico, a veces
Tiende a producir efectos de ripiar en el espectador
Montaje ideológico
Se basa en comunicarle al espectador un punto de vista, un sentimiento una idea


ALDEAS
INFANTILES SOS

